

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Fujiawati (2016) kurikulum merupakan alat yang sangat penting untuk menjamin keberhasilan proses pendidikan, artinya tanpa kurikulum yang baik dan tepat akan sulit mencapai tujuan dan sasaran pendidikan yang dicita-citakan. Perkembangan zaman dunia juga mempengaruhi bidang pendidikan secara dinamis. Acuan pendidikan pada saat ini menggunakan kurikulum 2013. Shafa (2014) mengemukakan konsep kurikulum 2013 merupakan karakter tujuan atau kompetensi lulusan yang dikemas dalam bentuk integrasi dengan menekankan pada pendidikan karakter, karakter yang menekankan pada pendekatan *scientific* dan karakter penilaian yang lebih detail dengan menekankan pada penilaian proses.

Proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas di sekolah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang mengacu pada kurikulum kementerian pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses tersebut dapat dilakukan apabila kedua belah pihak melakukan interaksi dan komunikasi yang saling terkait satu sama lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut tidak akan tercapai apabila bentuk pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik tidak menggunakan metode, media dan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik, maka peserta didik tidak akan memahami konteks materi pembelajaran yang akan disampaikan apabila guru tidak memahami keadaan siswa.

Proses pembelajaran perlu diadakan kegiatan yang menyenangkan dan berkualitas untuk mencapai suatu tujuan dengan hasil yang lebih baik, pendidik harus berorientasi dan memahami keadaan peserta didik, supaya kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. Akan tetapi, masalah

yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk Materi Pokok (Aisyah, dkk, 2020). Menurut Budiharti (2016) siswa memiliki masalah pada minat baca buku pelajaran yang berisi pengetahuan, siswa cenderung menyukai novel, buku cerita, buku olahraga dan majalah-majalah lainnya.

Bahan ajar sampai saat ini yang masih digunakan untuk pembelajaran didalam kelas yaitu buku mata pelajaran. Akibatnya peserta didik hanya memfokuskan cara belajar mereka melalui buku pelajaran dengan membaca. Untuk itu diperlukan suatu bahan ajar yang baik yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan (Febriandika, dkk, 2016). Hasil belajar yang efisien akan dicapai melalui beberapa faktor, salah satu faktornya adalah media pembelajaran. Penggunaan media diharapkan mampu merangsang kemampuan siswa untuk menerima materi dari seorang pendidik. Kegiatan belajar akan lebih efektif apabila suasana pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih mudah untuk menyerap pelajaran yang sedang disampaikan.

Media adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar tetap fokus dan terarah menuju tujuan pendidikan yang diinginkan (Kurniawan, dkk, 2017). Banyaknya masalah yang masih terjadi pada proses pembelajaran disekolah maka pendidik atau guru menjadi sorotan utama dalam proses pembelajaran tentang seberapa efektif pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar.

Media pembelajaran seperti video animasi mampu menarik minat belajar peserta didik. Faktor penyampaian, alur cerita dan ilustrasi gambar dalam video animasi mampu merangsang pengetahuan peserta didik untuk menerima materi. Mata pelajaran geografi identik dengan mengamati

fenomena-fenomena alam yang terjadi dilingkungan sekitar. Bencana alam sebagai salah satu fenomena alam dapat terjadi setiap saat, dimanapun dan kapanpun, sehingga dapat menimbulkan kerugian material dan imaterial bagi kehidupan masyarakat. Bencana longsor adalah salah satu bencana alam yang sering mengakibatkan kerugian harta benda maupun korban jiwa dan menimbulkan kerusakan sarana dan prasarana yang bisa berdampak pada kondisi ekonomi dan sosial (Indrasgoro, 2013).

Nugroho (2016) menyampaikan bahwa telah terjadi 1.681 bencana yang menyebabkan korban jiwa sebanyak 259 orang, yang sebagian besar merupakan korban bencana tanah longsor. Hal ini disebabkan banyaknya wilayah Indonesia yang termasuk daerah rentan terhadap longsor. Terdapat 918 lokasi rentan longsor yang tersebar di berbagai wilayah, diantaranya Jawa Tengah 327 lokasi, Jawa Barat 276 lokasi, Sumatera Barat 100 lokasi, Sumatera Utara 53 lokasi, Yogyakarta 30 lokasi, Kalimantan Barat 23 lokasi, sisanya tersebar di NTT, Riau, Kalimantan Timur, Bali, dan Jawa Timur (BNPB, 2012).

Tanah longsor atau *landslide* adalah Bergeraknya massa tanah secara gravitasi cepat mengikuti kemiringan lereng (Selby, 1985), ciri khas dari longsor adalah massa tanah yang bergerak secara gravitasi mengandung air yang banyak (jenuh), (Bate, dkk, 2018). Salah satu faktor yang sangat menentukan adalah adanya bidang luncur yang merupakan kontak litik (yaitu bidang pertemuan antara lapisan atas yang relatif lolos air/poros dan lapisan bawah yang relatif kedap air). Pada bidang ini air tanah mengalir dalam bentuk resapan (*seepage*), zona ini banyak mengandung clay akibat pencucian dari lapisan atas. Tanah longsor dikenal juga dengan *debris slide*, materialnya campuran rombakan batu dan tanah dengan aliran sangat cepat (Suriadi, dkk, 2013). Tanah longsor merupakan salah satu bentuk dari gerakan massa tanah atau batuan, atau percampuran keduanya, yang menuruni atau keluar lereng akibat terganggunya kestabilan tanah atau batuan penyusun lereng tersebut. Massa tanah mengalami longsor karena terjadi gangguan pada kestabilan tanah atau batuan penyusun

lereng. Salah satu faktor yang mempengaruhi Ketidakstabilan lereng adalah curah hujan. Oleh karena itu peristiwa tanah longsor biasanya terjadi di tempat dengan lereng curam terutama pada saat musim hujan (Dewi dan Abdi, 2017).

Kecamatan Simo merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Boyolali yang rawan terhadap bencana tanah longsor. Kecamatan Simo mempunyai topografi yang bervariasi dari datar hingga perbukitan dengan kemiringan lereng 0 – > 30 %, curah hujan yang tinggi (Kecamatan Simo Dalam Angka 2007). Berdasarkan hasil orientasi lapangan penggunaan lahan tegalan mempunyai praktek-praktek konservasi yang tidak bagus dan belum sesuai dengan ketentuan yang baik seperti teras tradisional, teras bangku konstruksi jelek. Dampak dari kondisi tersebut di daerah penelitian adalah terjadinya erosi dan penggunaan lahan yang tidak sesuai dengan peruntukannya, sehingga kemampuan lahannya pun menurun (Cahyaningrum, 2010), hal tersebut yang membuat kecamatan Simo menjadi salah satu daerah yang berpotensi terjadi tanah longsor.

Peneliti akan berfokus pada media video animasi sebagai bahan media ajar guru kepada peserta didik. Peneliti juga menilai keefektifan media video animasi dalam proses kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkaitan dengan tanah longsor. Dalam pengujian media video animasi ini akan dilakukan dikelas VII SMP Negeri 1 Simo dengan pertimbangan karena sekolah ini memang salah satu sekolah yang terletak di daerah yang berpotensi terjadi tanah longsor, sehingga penting bagi peneliti untuk menguji efektivitas media ajar video animasi dalam materi yang akan disampaikan. Harapannya peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan dapat melakukan tindakan preventif untuk mencegah bencana tanah longsor dan mendapat wawasan tentang penanganan bencana tanah longsor dengan tepat apabila bencana tanah longsor terjadi di lingkungan sekitar. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**

VIDEO ANIMASI BENCANA TANAH LONGSOR DI SMP NEGERI 1 SIMO”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil orientasi pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diperoleh di SMP Negeri 1 Simo sebagai berikut:

1. Banyaknya wilayah di Indonesia yang termasuk dalam daerah rentan terhadap longsor sehingga mengakibatkan banyaknya korban bencana longsor.
2. Topografi yang bervariasi dan curah hujan yang tinggi menjadikan kecamatan Simo rawan akan bencana tanah longsor.
3. SMP Negeri 1 Simo terletak di daerah yang berpotensi terjadi tanah longsor.
4. Sulitnya pengajar menentukan materi pelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.
5. Terfokusnya cara belajar peserta didik melalui buku pelajaran dengan cara membaca.
6. Perlunya variasi media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan masalah yang begitu luas, maka peneliti membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Simo.
2. Penelitian pengembangan media video animasi hanya berfokuskan dalam bab Keadaan Iklim di Indonesia pada materi tanah longsor.

D. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini kelas VII di SMP Negeri 1 Simo adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Keadaan Iklim di Indonesia terkait dengan bencana tanah longsor pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Simo?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi bencana tanah longsor pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Simo?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan penelitian pada kelas VII di SMP Negeri 1 Simo ini untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran video animasi pada kelas VII di SMP Negeri 1 Simo mengenai materi Keadaan Iklim di Indonesia terkait dengan bencana tanah longsor.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi pada materi bencana tanah longsor pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Simo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu;

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambahan khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- b. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran video animasi dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil pengembangan media pembelajaran memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

- d. Bagi peneliti, mampu mengembangkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta menambah pengetahuan dan wawasan mengenai materi dan media pembelajaran yang sesuai.